

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1. Analisis Sistem

Menurut Kristanto (2003) analisis sistem adalah suatu proses mengumpulkan dan menginterpretasikan kenyataan-kenyataan yang ada, mendiagnosa persoalan dan menggunakan keduanya untuk memperbaiki sistem.

##### 3.1.1. Identifikasi Masalah

Dengan adanya pengguna *internet* yang selalu bertambah setiap hari, membuat peluang yang sangat besar dalam hal pemasaran dan penyebaran informasi. Melalui *internet* diharapkan pemasaran dari produk Rumah Makan Gringging Lombok akan lebih luas dan meningkatkan penjualan. Seiring dengan perkembangan *internet*, penjualan *online* merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam penyebaran informasi dan peningkatan penjualan.

Selama ini rumah makan Gringging Lombok melayani pemesanan dan makan di tempat, atau pemesanan via telepon. Untuk pemesanan ditempat, *customer* bisa langsung memilih menu, dan membayar setelah selesai makan. Untuk pemesanan via telepon, menghubungi nomor telepon *Delivery Order* Gringging Lombok, menyebutkan atas nama dan alamat pengiriman, *customer service* akan menawarkan beberapa produk yang sedang promo, *customer* memilih menu, *customer service* akan melakukan konfirmasi mengenai apa saja yang dipesan, dan pembayaran bisa dilakukan ketika pesanan sampai di alamat

*customer (Cash On Delivery)* atau melalui Transfer. Kedua layanan pemesanan tersebut dicatat secara manual.

Pemesanan menggunakan telepon memiliki keunggulan seperti berbicara langsung dengan *customer service*, bisa menanyakan antrian pesanan yang ada di dapur, ataupun interaksi dua arah yang lain. Namun, pemesanan menggunakan telepon juga memiliki kelemahan ketika seluruh layanan telepon sedang menerima panggilan dari *customer*, sehingga *customer* yang belum terlayani harus menunggu terlebih dahulu. Layanan telepon ini cukup terbatas dalam antrian *customer* dan 1 line telepon yang tersedia, ketika antrian mencapai 2 *customer*, maka *customer* ketiga akan langsung terputus dengan peringatan seperti telepon yang dituju sedang sibuk. Adapun kesalahan dalam pengucapan Nama dan Alamat Kirim sering terjadi dalam pemesanan via telepon. Dari kelemahan pemesanan menggunakan telepon tersebut, setiap harinya sistem *delivery order* hanya melayani 20 - 30 *customer*. *Traffic* pemesanan via telepon meningkat ketika makan siang berlangsung antara jam 11.00 – 13.00. Lama waktu untuk memesan via telepon 5 menit, dan jeda antar *customer* 2 menit. Sehingga dalam 2 jam makan siang tersebut, pemesanan via telepon melayani 17 *customer*.

*Delivery Order* via Telepon seringkali menyebabkan data pesanan kurang terorganisir dengan baik. Hal ini terjadi tidak memiliki data master *customer* yang menjadi acuan pesanan. Pesanan diterima oleh bagian *Customer Service*, diproses oleh bagian Dapur, hingga dikirim oleh bagian *Delivery*. Adapun cara meningkatkan penjualan rumah makan Gringging Lombok atau pemasaran adalah dengan memasang iklan di Koran, menyebar selebaran atau brosur di perumahan terdekat, dan menggunakan media sosial seperti *facebook* atau *twitter*. Pemasaran

melalui selebaran atau brosur dan media sosial memiliki nilai tambah yaitu dapat menambah minat calon *customer* untuk datang ke rumah makan Gringging Lombok, karena calon *customer* dapat melihat bentuk makanan dan harga.

### 3.1.2. Analisis Kebutuhan

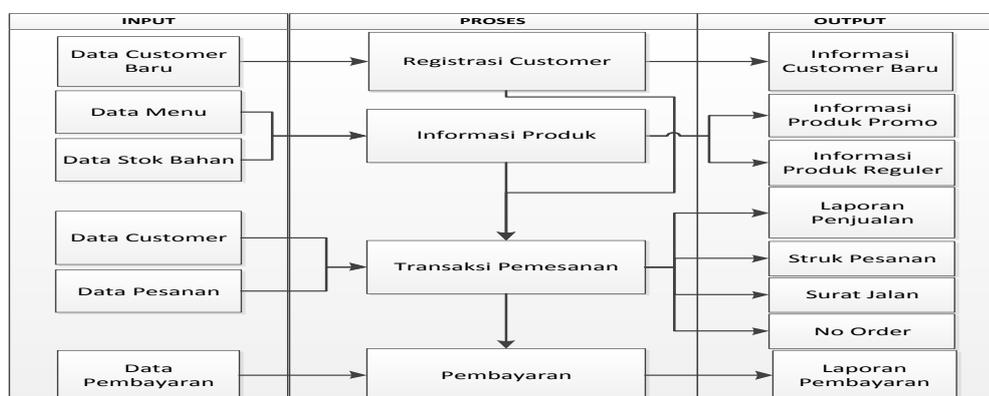
Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dibutuhkan Sistem Penjualan *Online* pada Rumah Makan Gringging Lombok berbasis *web* yang menghasilkan *output* seperti Informasi Produk, Informasi Produk Promo, Laporan Penjualan, dan Laporan Pembayaran.

## 3.2. Perancangan Sistem

Atas dasar hasil analisis kebutuhan diatas, maka dirancanglah suatu sistem dengan berurutan mulai Blok Diagram, *System Flow*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, dan Desain Input Ouput.

### 3.2.1. Blok Diagram

Untuk menjelaskan sistem penjualan online ini maka dirancang suatu sistem Blok Diagram yang seperti terlihat gambar 3.1 dibawah ini.



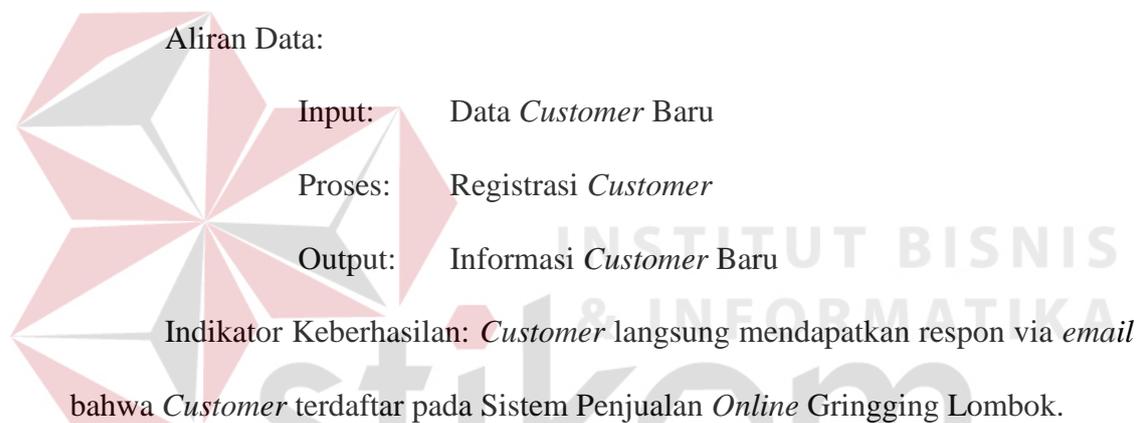
Gambar 3.1 Blok Diagram Sistem Penjualan *Online*

pada Rumah Makan Gringging Lombok berbasis *Web*

### A. Proses Registrasi Customer

Alasan: untuk memudahkan manajemen dalam mengatur pesanan, membuat laporan penjualan, dan laporan pembayaran di proses selanjutnya.

Penjelasan: Sebelum melakukan pemesanan, *Customer* harus *login* terlebih dulu, untuk itu *Customer* harus melakukan registrasi. Untuk registrasi, *Customer* harus melakukan *input* seperti Nama, Alamat, Kota, Kodepos, Telepon, *Email*, *User*, dan *Password*. Agar Registrasi berhasil, semua input harus diisi dengan benar.



### B. Proses Informasi Produk

Alasan: memudahkan manajemen menentukan antara produk promo, dan produk reguler.

Penjelasan: Data Menu, dan Data Stok Bahan digunakan Proses Informasi Produk untuk menganalisa stok bahan yang tersedia kemudian menghasilkan *output* seperti Informasi Produk Promo dan Informasi Produk Reguler. Jika stok bahan untuk produk A diatas 80%, maka produk A akan masuk dalam produk promo. Demikian juga sebaliknya, jika stok bahan untuk produk A dibawah 80%, maka produk A masuk dalam produk reguler. Sebagai contoh, jam 09:00 stok

bahan untuk Ayam Ukuran 1 Ekor Biasa masih banyak, maka masuk Produk Promo, jam 11:00 stok bahan untuk Ayam Ukuran 1 Ekor Biasa sudah normal, maka masuk Produk Reguler.

Aliran Data:

Input: Data Menu,  
Data Stok Bahan  
Proses: Informasi Produk  
Output: Informasi Produk Promo, Informasi Produk Reguler

Indikator Keberhasilan: Manajemen Rumah Makan Gringging Lombok mendapatkan Informasi mengenai Produk Promo, dan Produk Reguler.

### C. Proses Transaksi Pemesanan

Alasan: untuk mengurangi resiko kesalahan mencatat pesanan, kesalahan mencatat data *customer*, kesalahan mencatat alamat, dan mengurangi antrian dalam pemesanan.

Penjelasan: Untuk melakukan pemesanan *online*, proses Transaksi Pemesanan membutuhkan data dari proses sebelumnya, seperti Data *Customer* dari Proses Registrasi *Customer* untuk memudahkan manajemen dalam menganalisa penjualan yang dilakukan oleh *customer*, Data Produk dari Proses Informasi Produk untuk mencatat pesanan apa saja yang dipilih *customer* beserta jumlah pesanan, alamat kirim, dan jenis pembayaran. Proses Transaksi Pemesanan akan menghitung total pesanan, sehingga menghasilkan output berupa Struk Pesanan untuk Bukti Pesanan *Customer*, No Order untuk menentukan nomor urut pesanan, Surat Jalan untuk bukti pengiriman pesanan dan Laporan Penjualan

untuk memudahkan manajemen dalam mengatur keuangan dan mengambil keputusan.

Aliran Data:

Input: Data *Customer* dari Proses Registrasi *Customer*,  
 Data Produk dari Proses Informasi Produk,  
 Data Pesanan

Proses: Transaksi Pemesanan

Output: Laporan Penjualan, Struk Pesanan,  
 No Order, Surat Jalan

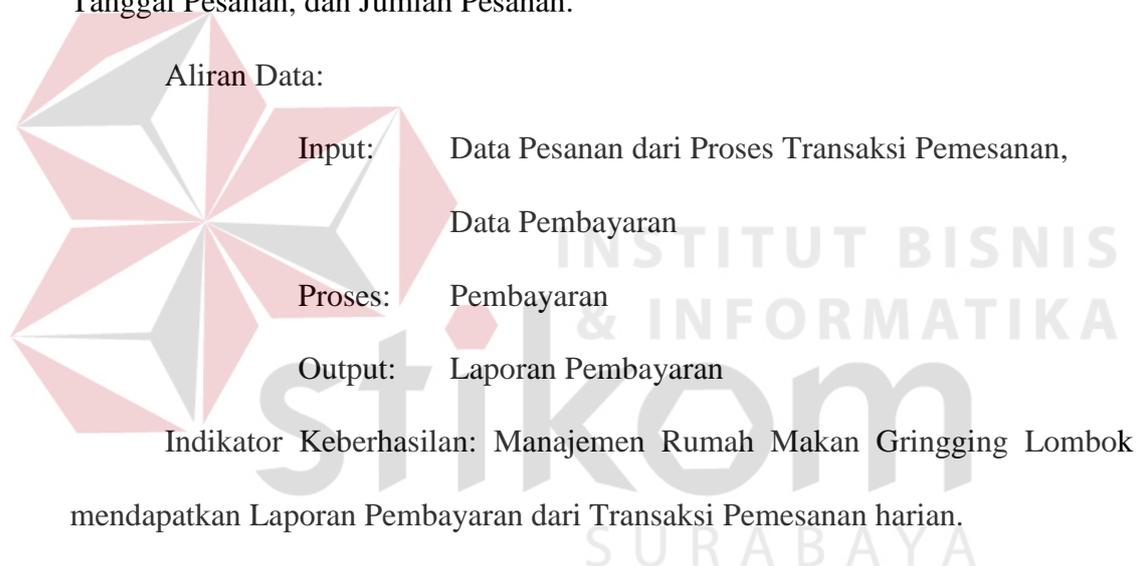
Indikator Keberhasilan: Manajemen Rumah Makan Gringging Lombok mendapatkan Laporan Penjualan dari Transaksi Pemesanan Periode.

#### **D. Proses Pembayaran**

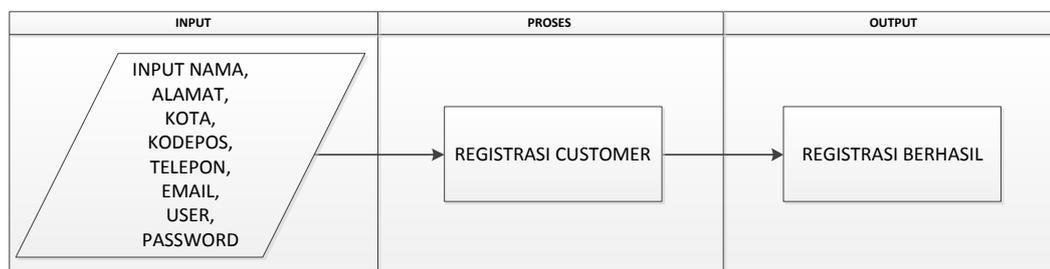
Alasan: untuk mempermudah pengecekan pembayaran.

Penjelasan: Perbedaan COD dan Transfer ada pada entitas yang terkait, dimana pembayaran COD diterima oleh Kurir, sedangkan penerimaan pembayaran transfer dilakukan oleh Bagian IT. Setelah Kurir mengantarkan pesanan dan kembali ke Rumah Makan Gringging Lombok membawa Nota yang telah dibayar dan sejumlah uang, Bagian IT akan melakukan *input*, sehingga menghasilkan Laporan Pembayaran. Lain halnya dengan Pembayaran Transfer, Bagian IT akan melakukan pengecekan dari Form Konfirmasi Pembayaran dengan data *e-Banking*, jika ada yang sesuai, maka Bagian IT akan memberi Konfirmasi True sehingga menghasilkan Laporan Pembayaran.

Proses Pembayaran membutuhkan *input* seperti Data *Customer* dari Proses Registrasi *Customer*, Data Produk yang dipesan dari Proses Informasi Produk dan Data Pesanan dari Proses Transaksi Pemesanan, dan Data Pembayaran untuk diolah menjadi *output* seperti Laporan Pembayaran yang akan digunakan manajemen untuk mengatur keuangan dan membuat Laporan Penjualan. Pada Laporan Pembayaran menampilkan ID Pesanan, ID *Customer*, Tanggal Pesanan, Jumlah Pesanan, dan Jenis Pembayaran (Apakah jenis pembayaran COD atau transfer). Pada Laporan Penjualan menampilkan ID Pesanan, ID *Customer*, Tanggal Pesanan, dan Jumlah Pesanan.



### E. Registrasi Customer Baru



Gambar 3.2 Blok Diagram Registrasi *Customer* Baru

Sebelum melakukan pemesanan, *Customer* harus login terlebih dulu, untuk itu *Customer* harus melakukan registrasi. Untuk registrasi dibutuhkan *input* seperti Nama, Alamat, Kota, Kodepos, Telepon, *Email*, *User* dan *Password*. Agar Registrasi berhasil, semua *input* harus diisi dengan benar.

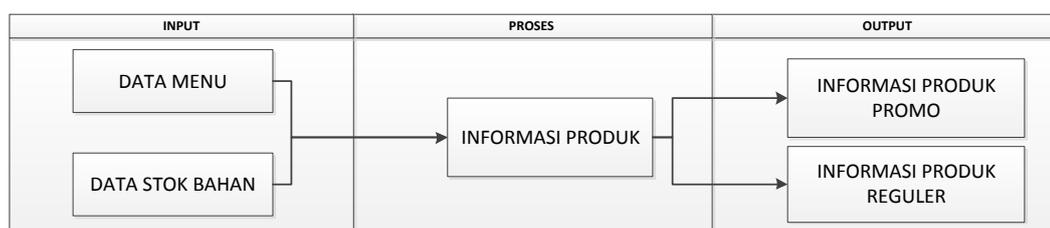
#### F. Validasi Login Customer



Gambar 3.3 Blok Diagram Validasi *Login Customer*

Setelah *Customer* melakukan Registrasi, *Customer* dapat *login* untuk dapat memilih pesanan dan melakukan pemesanan. Untuk proses *login*, *Customer* perlu *input user* dan *password* yang telah didaftarkan. Jika *user* dan *password valid*, maka *login* sukses.

#### G. Proses Informasi Produk

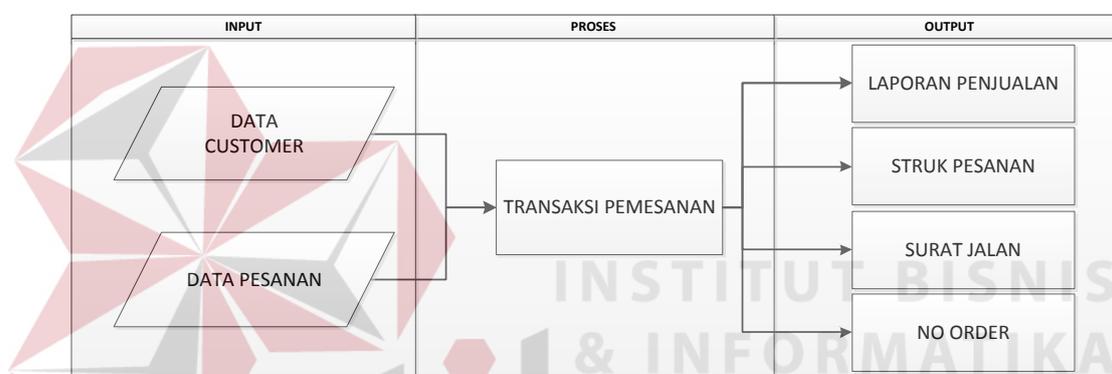


Gambar 3.4 Blok Diagram Proses Informasi Produk

Data Menu, dan Data Stok Bahan digunakan Proses Informasi Produk untuk menganalisa stok bahan yang tersedia kemudian menghasilkan *output* seperti Informasi Produk Promo dan Informasi Produk Reguler. Jika stok bahan untuk

produk A diatas 80%, maka produk A akan masuk dalam produk promo. Demikian juga sebaliknya, jika stok bahan untuk produk A dibawah 80%, maka produk A masuk dalam produk reguler. Sebagai contoh, jam 09:00 stok bahan untuk Ayam Ukuran 1 Ekor Biasa masih banyak, maka masuk Produk Promo, jam 11:00 stok bahan untuk Ayam Ukuran 1 Ekor Biasa sudah normal, maka masuk Produk Reguler.

## H. Proses Transaksi Pemesanan



Gambar 3.5 Blok Diagram Proses Transaksi Pemesanan

Untuk melakukan pemesanan *online*, proses Transaksi Pemesanan membutuhkan data dari proses sebelumnya, seperti Data Customer dari Proses Registrasi *Customer* untuk memudahkan manajemen dalam menganalisa penjualan yang dilakukan oleh *customer*, Data Produk dari Proses Informasi Produk untuk mencatat pesanan apa saja yang dipilih *customer* beserta jumlah pesanan, alamat kirim, dan jenis pembayaran. Proses Transaksi Pemesanan akan menghitung total pesanan, sehingga menghasilkan *output* berupa Laporan Penjualan untuk memudahkan manajemen dalam mengatur keuangan dan mengambil keputusan.

## I. Proses Pembayaran

Pada saat memesan, *Customer* dapat memilih jenis pembayaran, Pembayaran via Transfer atau Pembayaran via COD. Diagram Blok masing – masing jenis pembayaran dijabarkan di bawah ini.

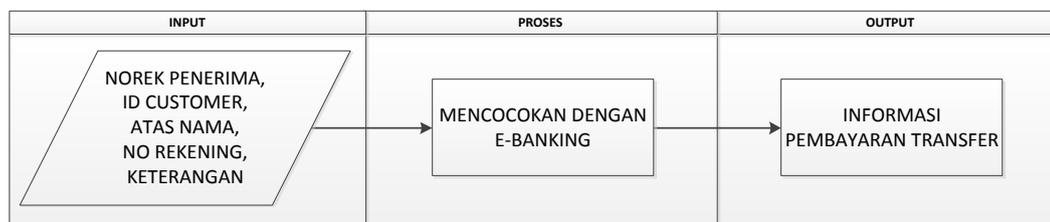
### a. Pembayaran COD



Gambar 3.6 Blok Diagram Pembayaran COD saat Pesanan Diterima

Pembayaran COD merupakan pembayaran yang dilakukan *Customer* saat pesanan dikirim dan diterima *Customer*. Setelah *Customer* menerima pesanan yang diantar Kurir, *Customer* membayar sesuai jumlah pesanan. Ketika Kurir kembali ke Rumah Makan Gringing Lombok, Bagian IT melakukan input Data Pembayaran COD dengan klik Konfirmasi hingga Konfirmasi *True*, sehingga menghasilkan Informasi Pembayaran COD.

### b. Pembayaran Transfer



Gambar 3.7 Blok Diagram Pembayaran Transfer setelah Pemesanan

Setelah *Customer* memesan via *Website*, *Customer* melakukan transfer, dan melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi *form* No Rekening Gringging Lombok, ID *Customer*, Atas Nama Rekening, No Rekening Pengirim, dan Keterangan diisi Nama Bank, Jumlah Uang dan No Order atau Kode Pesanan . Kemudian Bagian IT melakukan pengecekan pada data *e-Banking*. Jika informasi konfirmasi pembayaran cocok dengan data *e-Banking*, Bagian IT akan memberi tag Konfirmasi *True* sehingga menghasilkan Informasi Pembayaran Transfer.

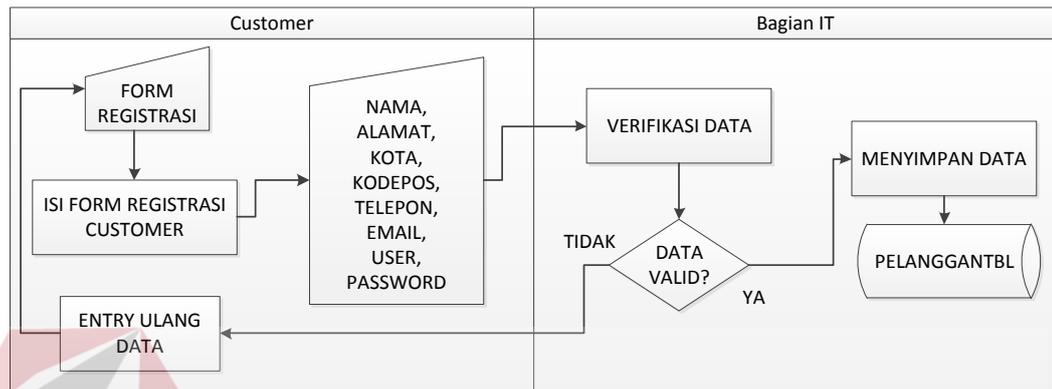
### c. Proses Perhitungan Pembayaran

Jumlah stok mencapai 80% ke atas, produk tersebut masuk dalam produk promo, atau dibawah 80% masuk dalam produk reguler. Sebagai contoh, jumlah keseluruhan Ayam Goreng 1 Ekor Biasa 150 ekor, jumlah yang dipesan saat ini sebanyak 50 ekor, jumlah sisa sebanyak 100 ekor, maka persentasenya adalah dibawah 80%, Ayam Goreng 1 Ekor Biasa masuk dalam produk reguler, tanpa diskon pembelian. Ketika stok Ayam Goreng bertambah 100 ekor, maka jumlah keseluruhan 200 ekor, dengan jumlah yang dipesan saat ini sebanyak 180 ekor, sehingga jumlah sisa sebanyak 20 ekor, maka persentasenya diatas 80% Ayam Goreng 1 Ekor Biasa masuk dalam produk promo, dengan diskon pembelian sebesar 5%. Sebagai contoh Ayam Goreng 1 Ekor Biasa dengan harga Rp.28.000,- mendapatkan diskon 5% sehingga harga Ayam Goreng 1 Ekor Biasa menjadi Rp.26.600,-

### 3.2.2. System Flow

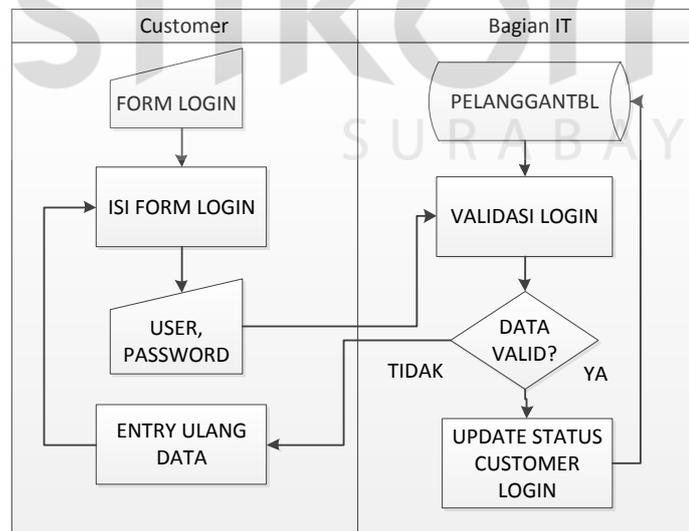
*System Flow* digunakan untuk menggambarkan alur sistem yang terjadi pada *website* Sistem Penjualan *Online* Rumah Makan Gringging Lombok secara

garis besar. *System Flow* memberikan informasi proses terkomputerisasi yang terjadi, diikuti dengan *output* berupa *display* informasi sebagai alur informasi antara pihak-pihak yang terlibat dalam sistem, yaitu *customer*, Bagian IT Sistem Penjualan *Online*, dan Manajemen.



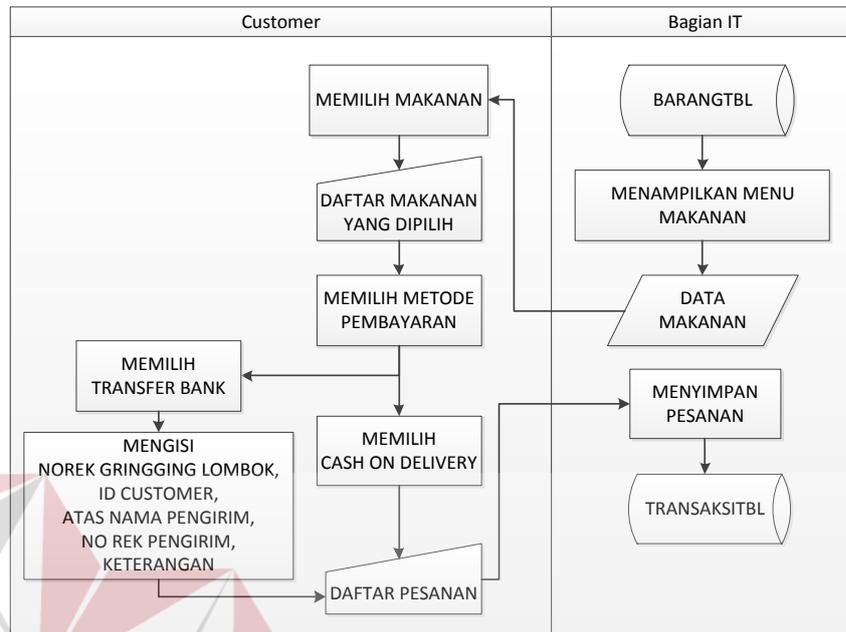
Gambar 3.8 *System Flow* Registrasi Customer Baru

Setelah *customer* melakukan registrasi, *customer* akan mendapatkan *username* dan *password* untuk melakukan *login* sebelum proses pemesanan. *System flow* *customer login* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



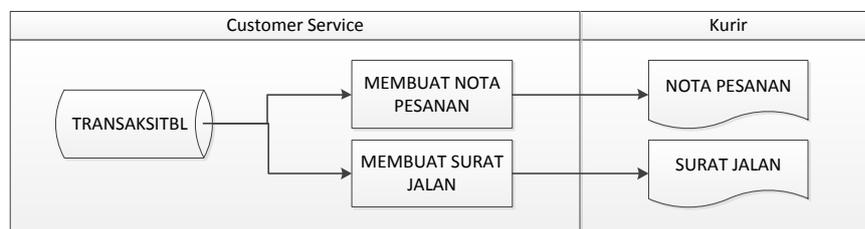
Gambar 3. 9 *System Flow* Customer Login

Setelah login, *customer* dapat melakukan pemesanan makanan yang dipilih, *system flow* pemesanan makanan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.10 *System Flow* Pemesanan Makanan

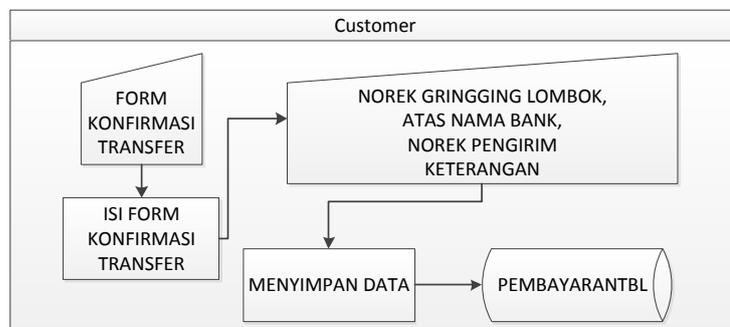
Setelah *Customer* memesan makanan, *Customer* akan melakukan konfirmasi pesanan, apakah produk yang dipesan sudah benar? Apakah alamat dan nama penerima yang tercantum sudah benar? Jika sudah benar, data pesanan akan diupdate, untuk selanjutnya akan dibuatkan nota pesanan dan surat jalan yang akan dibawa kurir, seperti pada *system flow* pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.11 *System Flow* Pembuatan Nota Pesanan

Untuk *customer* yang memilih metode pembayaran transfer, setelah *customer* melakukan transfer via *e-banking*, *customer* bisa langsung mengisi form

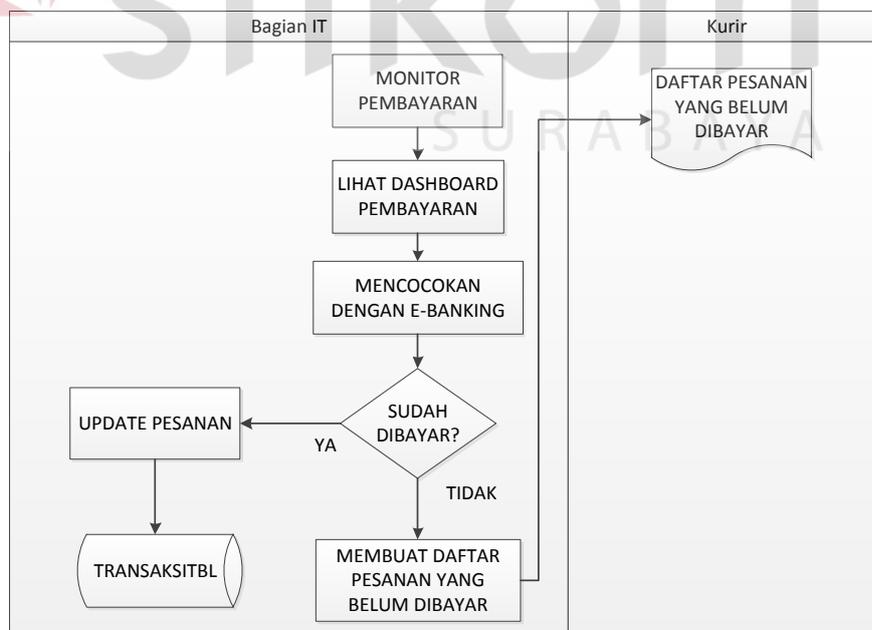
konfirmasi transfer, dengan memilih No Rekening Gringging Lombok, Atas Nama Pengirim, No Rekening Pengirim, dan Keterangan. Keterangan diisi untuk Nama Bank, Jumlah Uang dan No Order atau Kode Pesanan.



Gambar 3.12 *System Flow* Konfirmasi Transfer

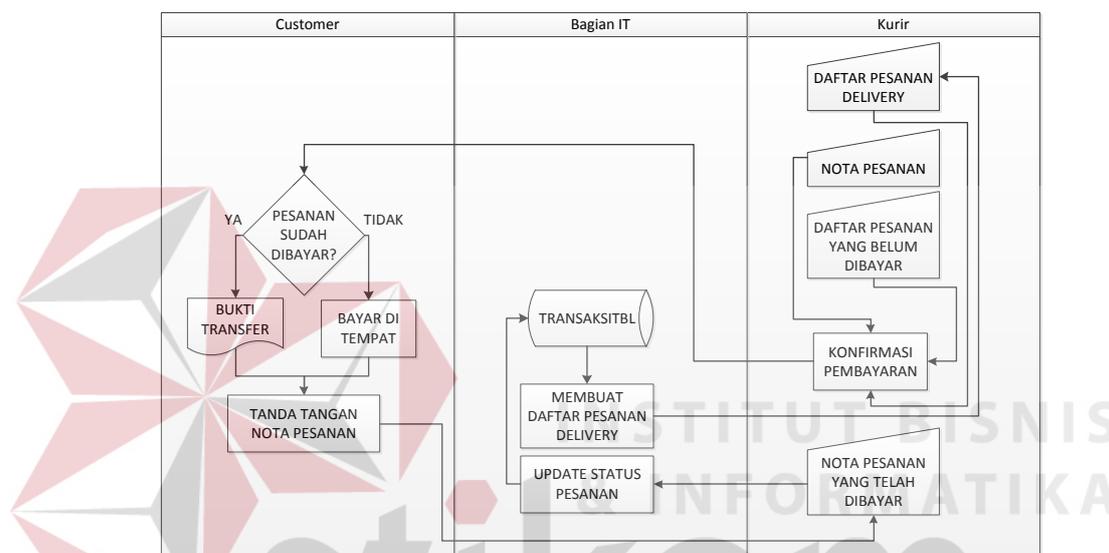
Untuk *customer* yang memilih metode pembayaran transfer, bagian IT melakukan monitoring pembayaran pada rekening Rumah Makan Gringging Lombok.

Jika *customer* belum membayar, maka akan masuk dalam daftar pesanan yang belum dibayar, yang akan dibawa kurir untuk ditagih saat pengiriman, bisa dilihat pada gambar *System Flow* Monitoring Pembayaran.



Gambar 3.13 *System Flow* Monitoring Pembayaran

Ketika kurir berangkat dari Rumah Makan Gringging Lombok, kurir membawa sejumlah berkas diantaranya, daftar pesanan *delivery*, surat jalan, nota pesanan, daftar pesanan yang belum dibayar untuk melakukan konfirmasi pembayaran ketika sampai di alamat *customer*. Jika sudah dibayar via transfer, akan diminta bukti transfer, *customer* menandatangani nota pesanan, untuk *update* status pesanan.



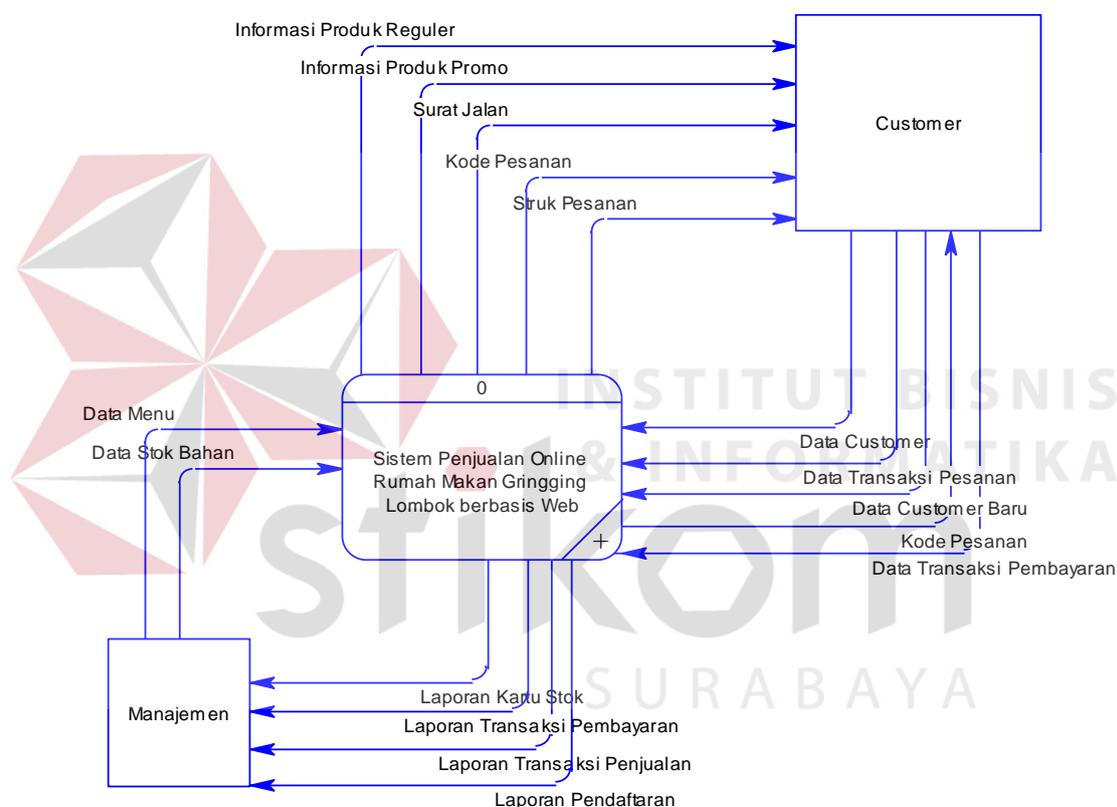
Gambar 3.14 System Flow Pengiriman Pesanan

### 3.2.3. Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan perangkat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD dapat menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem secara jelas. Selain itu DFD juga mampu menggambarkan komponen dan aliran data antar komponen yang terdapat pada sistem yang akan dikembangkan. Untuk membuat DFD, menggunakan perangkat lunak *Power Designer Process Analyst*.

## A. Context Diagram

Penggambaran sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dimulai dari *context diagram* dimana terdapat 2 entitas luar yaitu *customer*, manajemen seperti dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Dari *context diagram* dapat didekomposisi lagi menjadi level yang lebih rendah (*lower level*) untuk menggambarkan sistem lebih rinci.

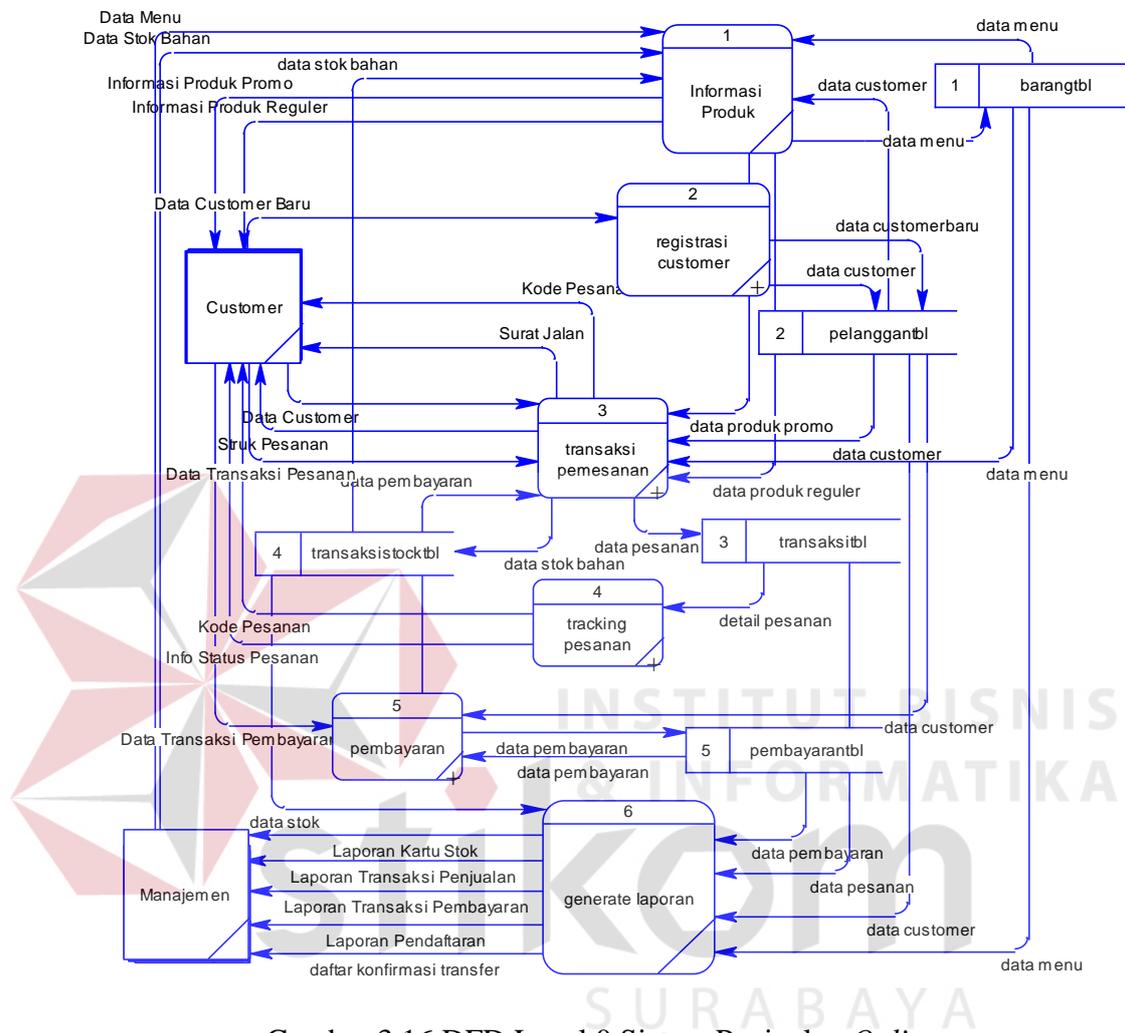


Gambar 3.15 *Context Diagram* Sistem Penjualan Online pada Rumah Makan Gringing Lombok berbasis Web

## B. DFD Level 0

Pada DFD Level 0 sistem penjualan *online* rumah makan gringing lombok berbasis *web* terdapat 6 proses yang terdiri dari registrasi *customer*, memesan makanan, *tracking* pesanan, pembayaran, *generate* laporan, dan

informasi produk. Penggambaran DFD level 0 seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.16 DFD Level 0 Sistem Penjualan *Online*

pada Rumah Makan Gringing Lombok berbasis *Web*

Pada DFD Level 0 Sistem Penjualan *Online* pada Rumah Makan Gringing Lombok berbasis *Web* terdapat 6 proses, yaitu:

1. Proses Registrasi *Customer*, proses pendaftaran *customer* untuk dapat melakukan pemesanan produk.
2. Proses Transaksi Pemesanan, pada proses ini *customer* memilih makanan, jumlah porsi yang ingin dibeli, serta menghitung total pesanan.

3. Proses *Tracking* Pesanan, proses untuk mengecek status pesanan, sedang dimasak, sedang dikirim atau dibatalkan.
4. Proses Pembayaran, proses untuk mencatat pembayaran.
5. Proses *Generate* Laporan, pihak manajemen dapat melihat, mencetak laporan penjualan, pembayaran, stok dan informasi *customer* baru.
6. Proses Informasi Produk, proses untuk menentukan produk promo dan produk reguler.

### C. DFD Level 1 Subproses Registrasi Customer

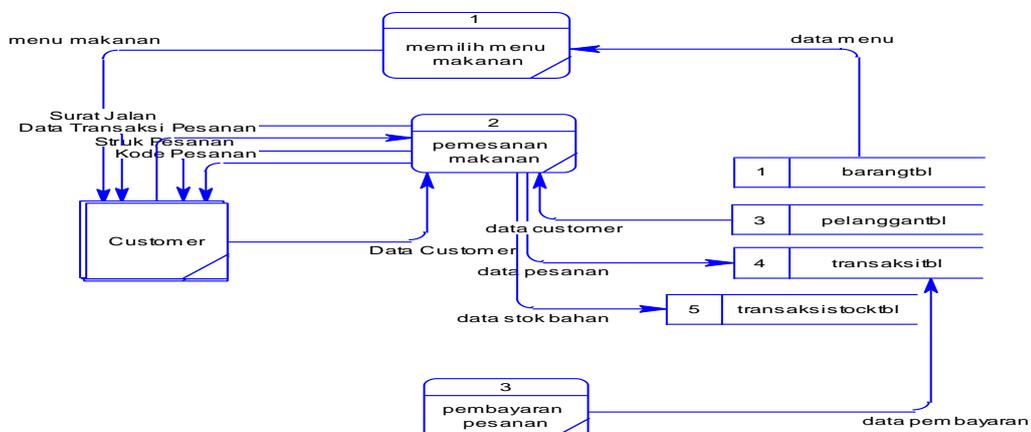
Proses validasi data registrasi dilakukan pada subproses ini, seperti yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.17 DFD Level 1 Subproses Registrasi *Customer*

### D. DFD Level 1 Subproses Transaksi Pemesanan

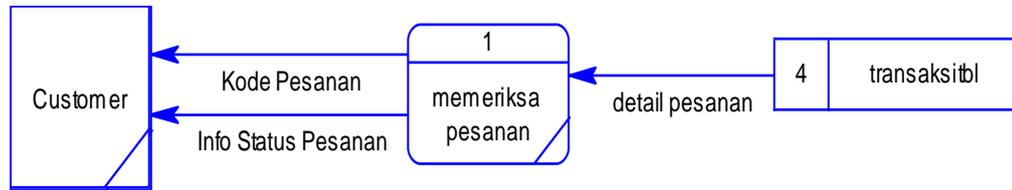
Pada subproses ini, terdapat 4 proses yaitu memilih menu makanan, pemesanan makanan, pembayaran pesanan.



Gambar 3.18 DFD Level 1 Subproses Transaksi Pemesanan

### E. DFD Level 1 Subproses Tracking Pesanan

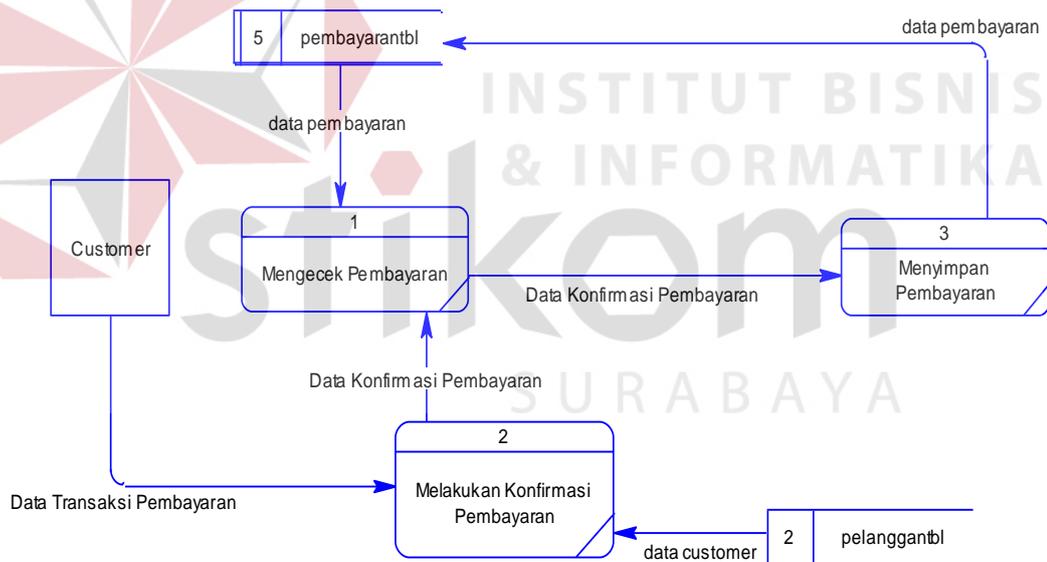
Proses *tracking* pesanan dilakukan pada subproses ini, seperti yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.19 DFD Level 1 Subproses *Tracking* Pesanan

### F. DFD Level 1 Subproses Pembayaran

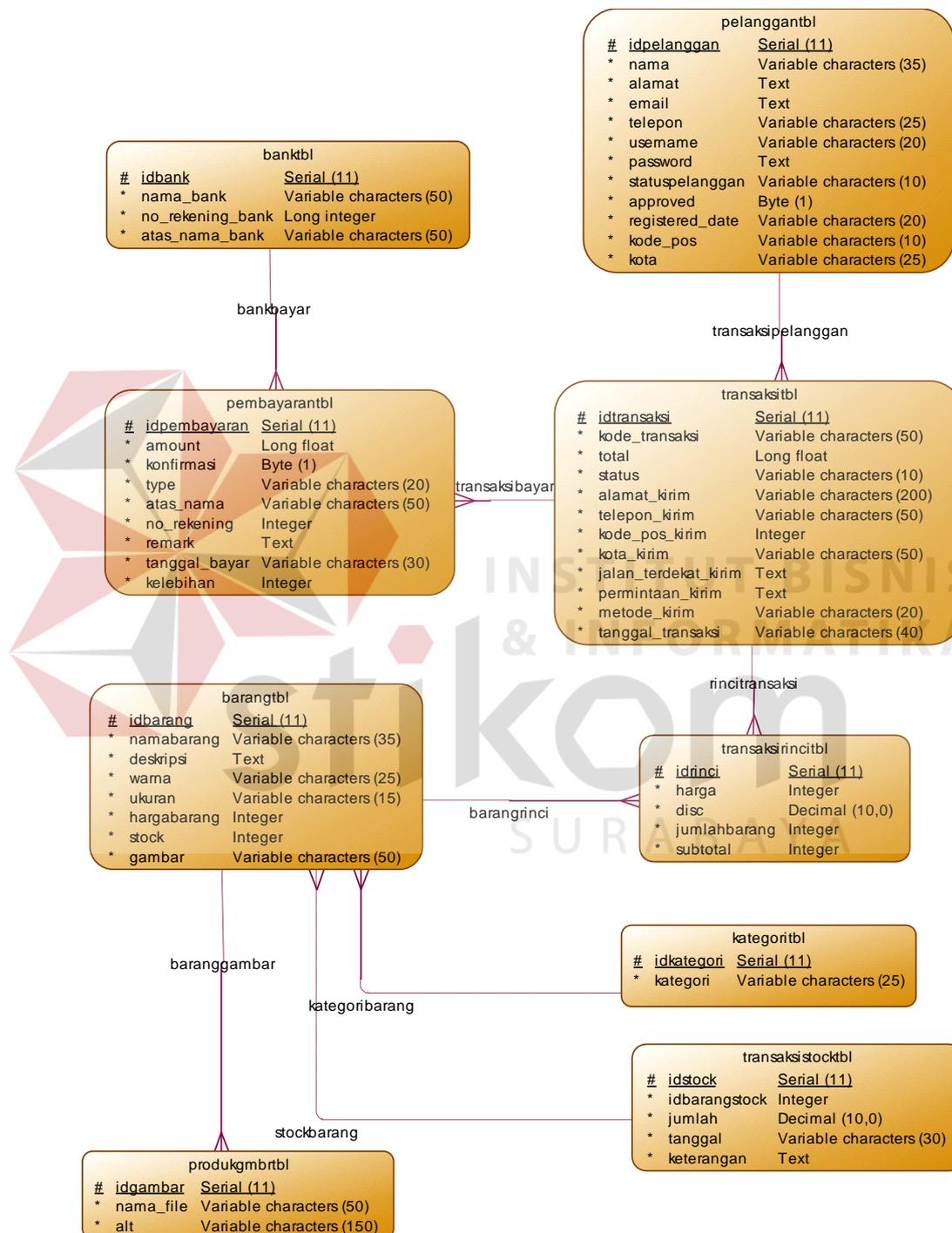
Proses pembayaran dilakukan pada subproses ini, seperti gambar berikut



Gambar 3.20 DFD Level 1 Subproses Pembayaran

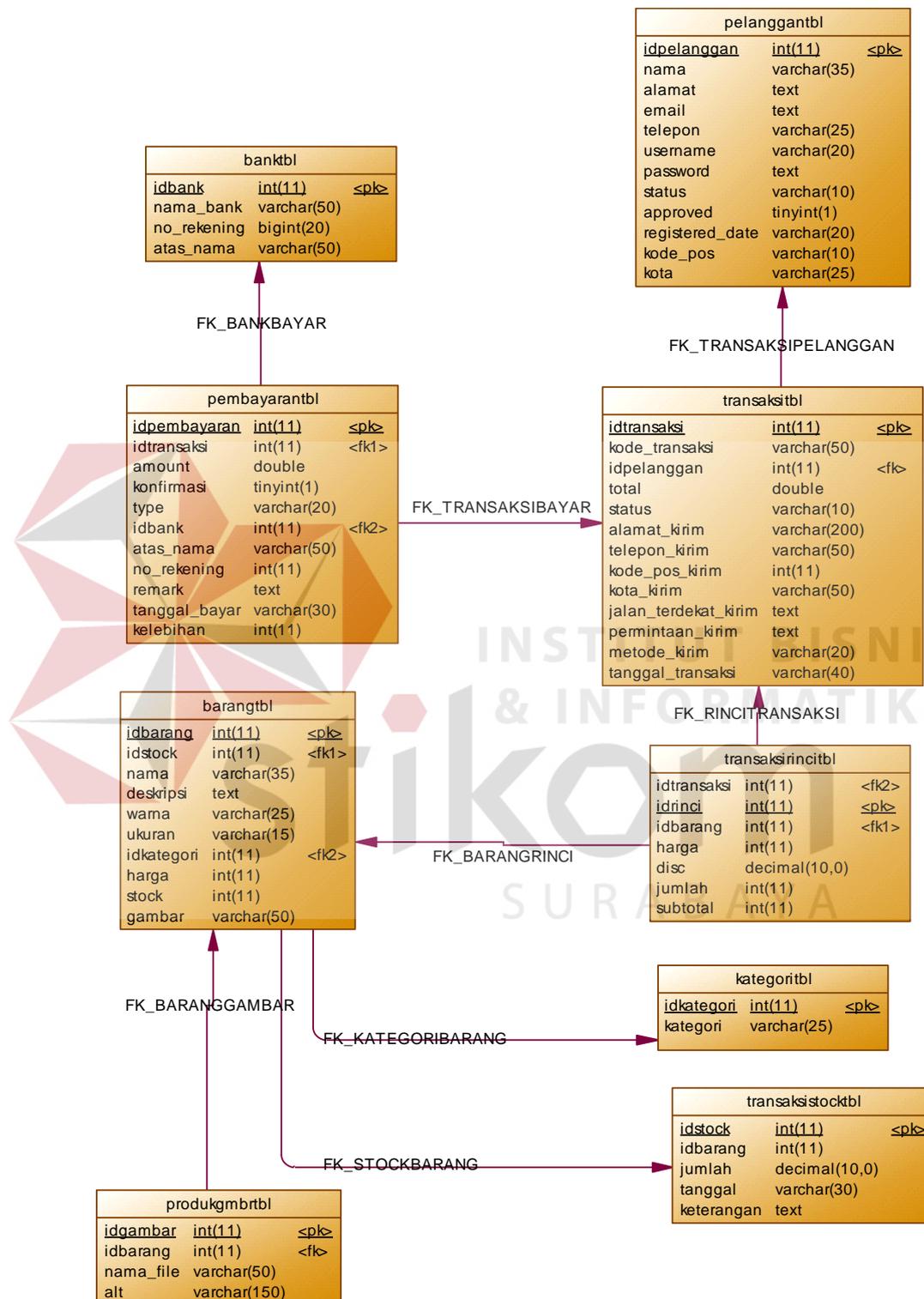
### 3.2.4. Desain Entity Relation Diagram

#### A. Conceptual Data Model



Gambar 3.21 *Conceptual Data Model* Sistem Penjualan Online pada Rumah Makan Gringging Lombok berbasis Web

## B. Physical Data Model



Gambar 3.22 Physical Data Model Sistem Penjualan Online

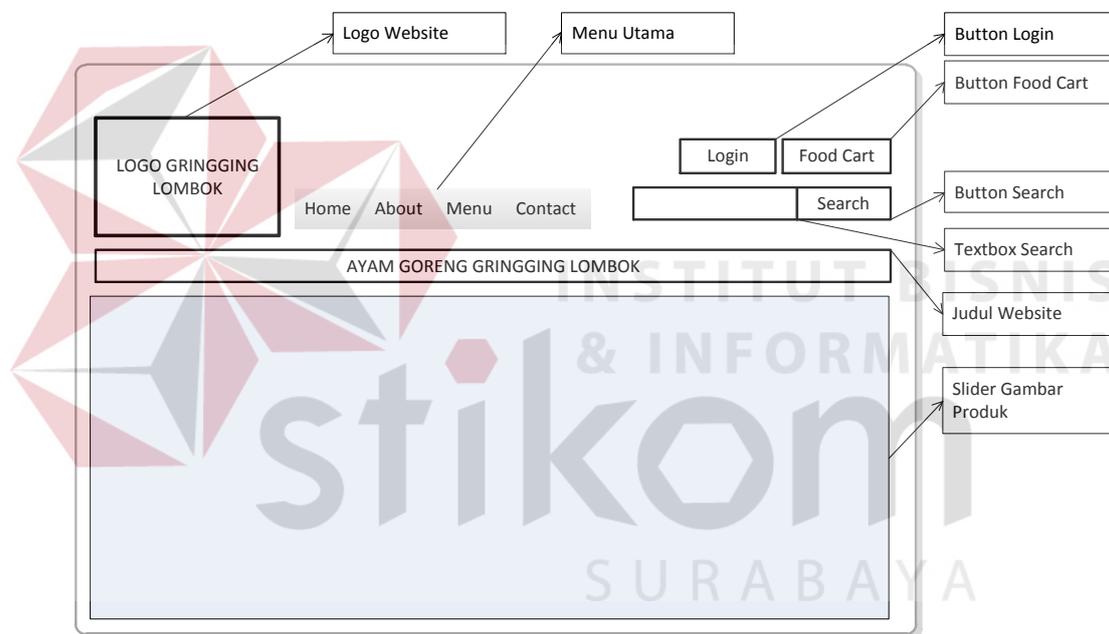
pada Rumah Makan Gringging Lombok berbasis Web

### 3.2.5. Desain Input Output

Pada tahap ini dilakukan perancangan *input/output* untuk berinteraksi antara *user* dengan sistem. Desain antarmuka ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Visio 2010*.

#### A. Rancangan Halaman Utama

Halaman Utama merupakan halaman depan, berfungsi untuk mengenalkan produk kepada *customer* yang mengakses *website*.



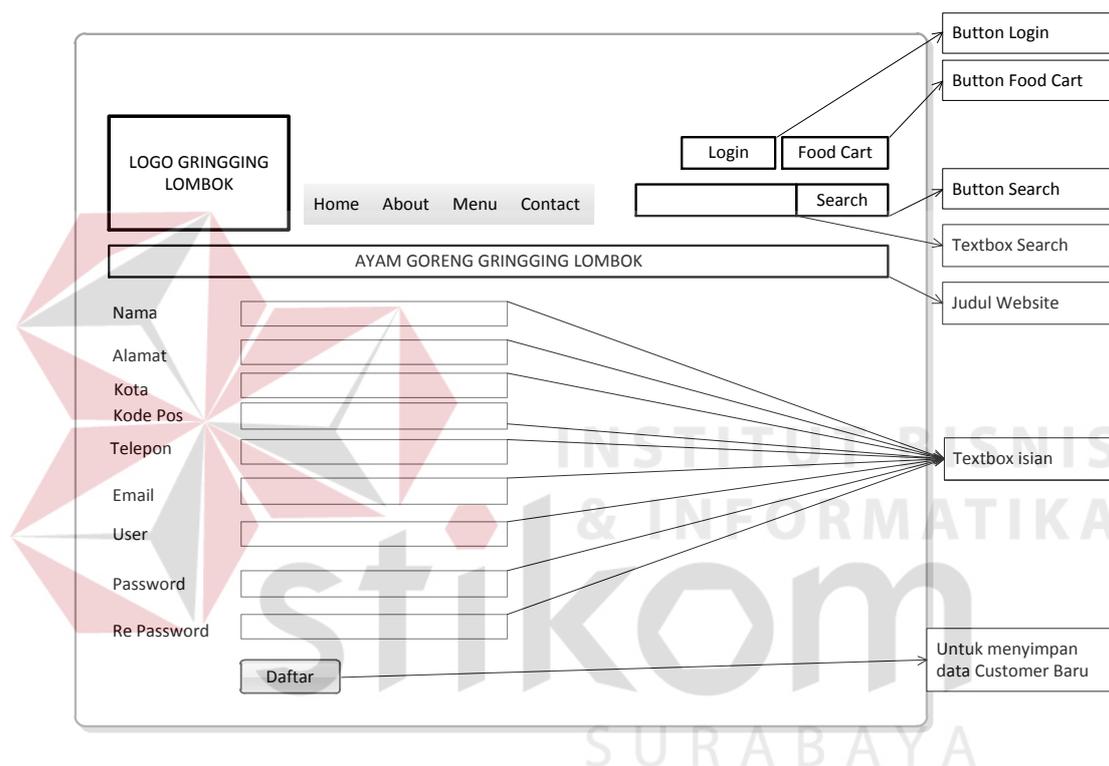
Gambar 3.23 Halaman Utama

Tabel 3.1 Objek, Tipe, dan Fungsi pada Halaman Utama

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
Logo Website	Image	Menampilkan logo website
Menu Utama	Text	Mengakses form lain
Button Login	Button	Untuk mengakses halaman login
Button Food Cart	Button	Untuk mengakses halaman food cart
Textbox Search	Text	Untuk mencari produk
Button Search	Button	Untuk mencari produk
Judul Website	Text	Menampilkan Judul Website
Slider Gambar Produk	Image	Menampilkan foto-foto produk

## B. Rancangan Halaman Registrasi Customer

Halaman ini digunakan oleh *customer* jika *customer* belum memiliki *username* untuk masuk ke dalam sistem. *Customer* dapat mengisikan data diri seperti yang tertera pada halaman registrasi *customer*.



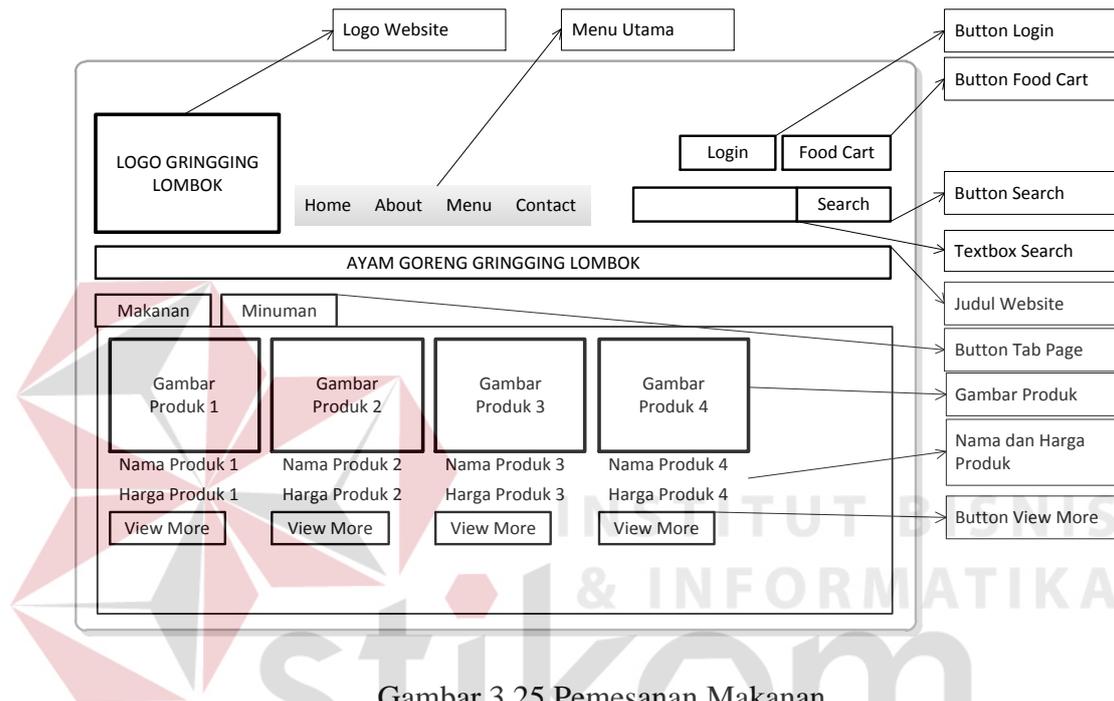
Gambar 3.24 Registrasi *Customer*

Tabel 3.2 Objek, Tipe, dan Fungsi pada Halaman Registrasi *Customer*

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
Logo Website	Image	Menampilkan logo website
Menu Utama	Text	Mengakses form lain yang tersedia pada website
Button Login	Button	Untuk mengakses halaman login
Button Food Cart	Button	Untuk mengakses halaman food cart
Textbox Search	Text	Untuk mencari produk
Button Search	Button	Untuk mencari produk
Judul Website	Text	Menampilkan Judul Website
Textbox Isian	Text	Tempat mengisi data customer baru
Button Simpan	Button	Menyimpan data customer baru

### C. Rancangan Halaman Pemesanan

Halaman pemesanan digunakan *customer* untuk melakukan pemesanan makanan yang dipilih. Untuk menggunakan halaman ini, *customer* harus *login* terlebih dahulu.



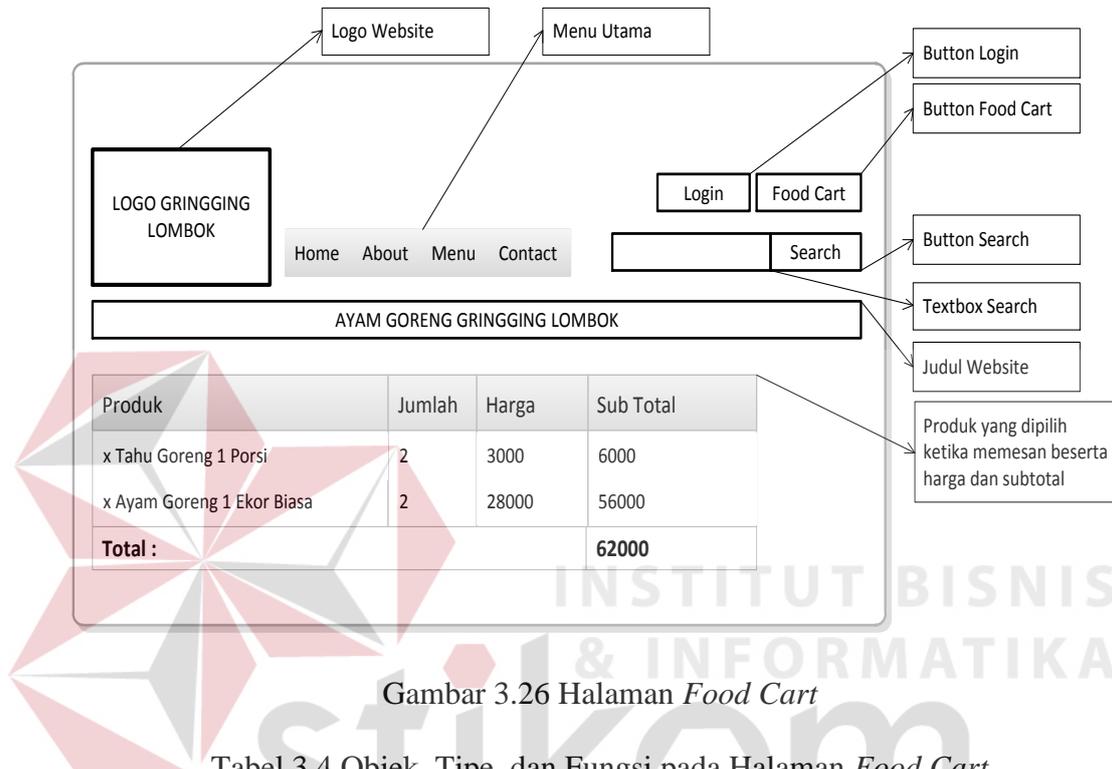
Gambar 3.25 Pemesanan Makanan

Tabel 3.3 Objek, Tipe, dan Fungsi pada Halaman Pemesanan Makanan

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
Logo Website	Image	Menampilkan logo website
Menu Utama	Text	Mengakses form lain yang tersedia pada website
Button Login	Button	Untuk mengakses halaman login
Button Food Cart	Button	Untuk mengakses halaman food cart
Textbox Search	Text	Untuk mencari produk
Button Search	Button	Untuk mencari produk
Judul Website	Text	Menampilkan Judul Website
Button Tab Page	Button	Untuk memilih kategori makanan atau minuman
Gambar Produk	Image	Untuk menampilkan foto produk
Nama, Harga Produk	Text	Untuk menampilkan nama dan harga produk
Button View More	Button	Untuk menampilkan detail produk

### D. Rancangan Halaman Food Cart

*Customer* akan dikonfirmasi dari produk yang telah dipesan, jumlah pesanan dan total rupiah. *Customer* dapat mengedit isian sebelumnya.



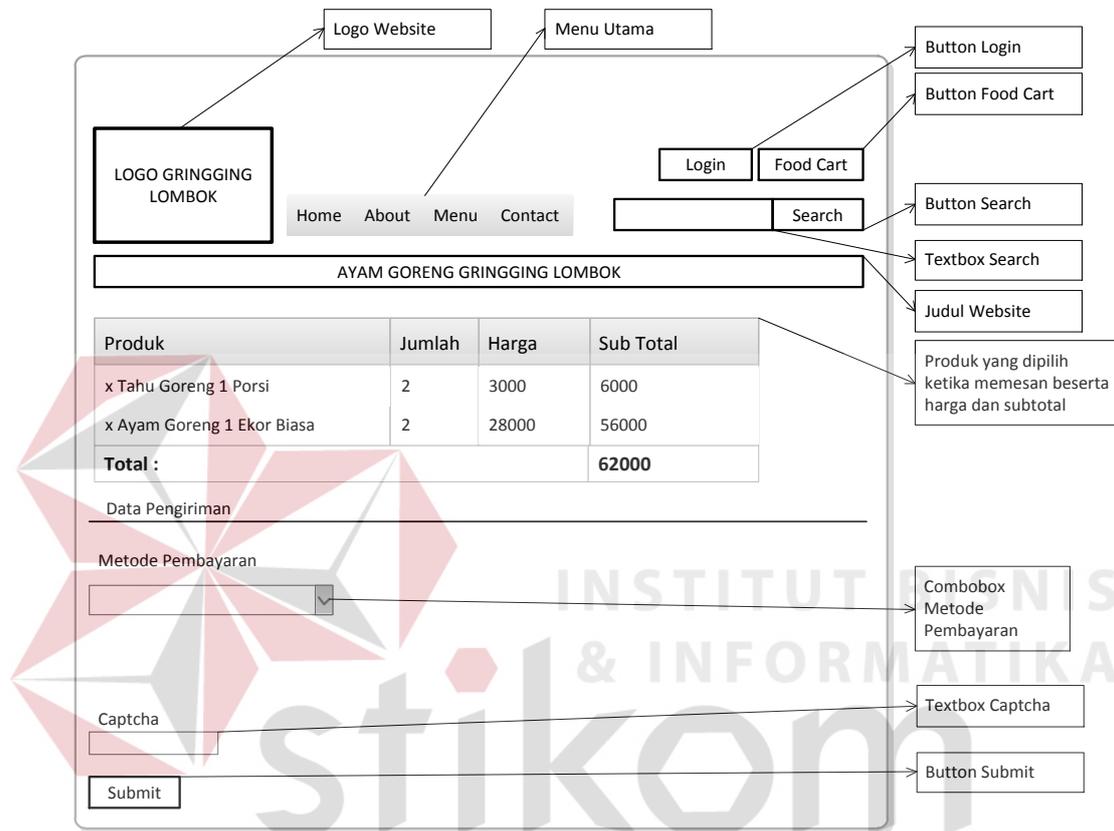
Gambar 3.26 Halaman *Food Cart*

Tabel 3.4 Objek, Tipe, dan Fungsi pada Halaman *Food Cart*

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
Logo Website	Image	Menampilkan logo website
Menu Utama	Text	Mengakses form lain yang tersedia pada website
Button Login	Button	Untuk mengakses halaman login
Button Food Cart	Button	Untuk mengakses halaman food cart
Textbox Search	Text	Untuk mencari produk
Button Search	Button	Untuk mencari produk
Judul Website	Text	Menampilkan Judul Website
Grid Data Pesanan	Datagrid	Menampilkan produk yang dipilih, jumlah, harga dan subtotal

## E. Rancangan Halaman Checkout

Setelah melakukan proses memesan makanan, *customer* bisa langsung menentukan alamat kirim dan metode pembayaran.



Gambar 3.27 Halaman *Checkout*

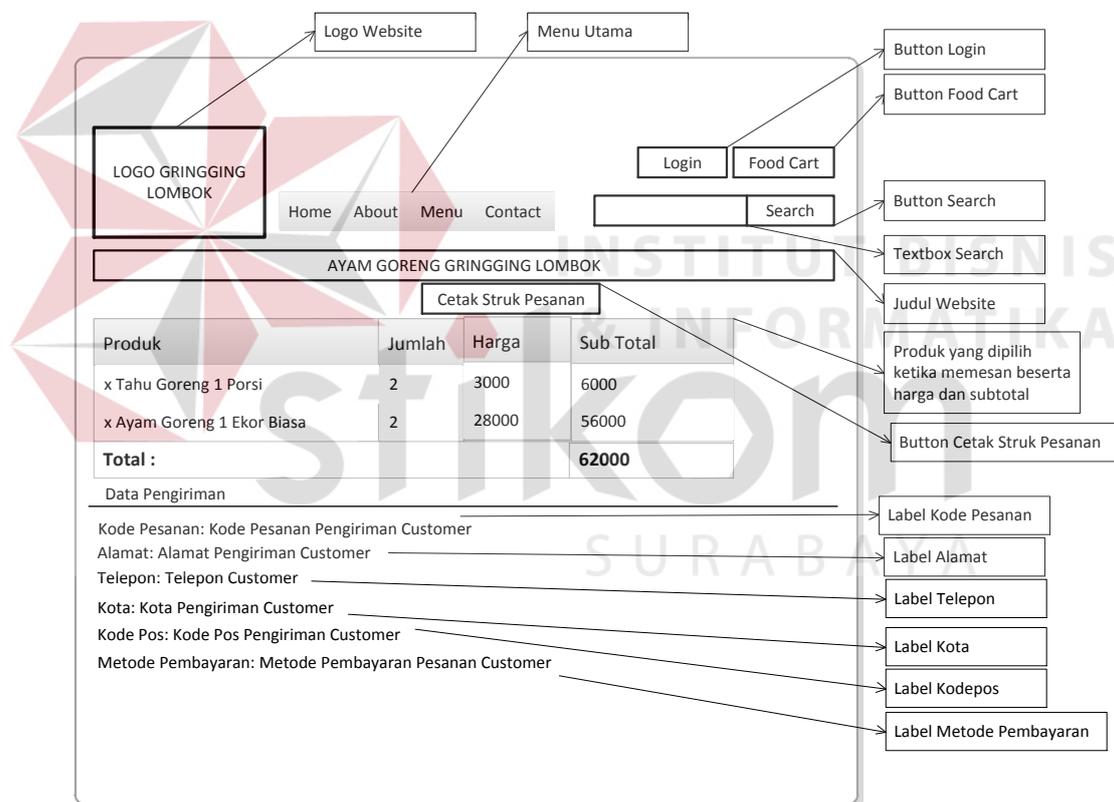
Tabel 3.5 Objek, Tipe, dan Fungsi pada Halaman *Checkout*

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
Logo Website	Image	Menampilkan logo website
Menu Utama	Text	Mengakses form lain yang tersedia pada website
Button Login	Button	Untuk mengakses halaman login
Button Food Cart	Button	Untuk mengakses halaman food cart
Textbox Search	Text	Untuk mencari produk
Button Search	Button	Untuk mencari produk
Judul Website	Text	Menampilkan Judul Website
Grid Data Pesanan	Datagrid	Menampilkan produk yang dipilih, jumlah, harga dan subtotal
Combobox Metode Pembayaran	Combobox	Untuk memilih Metode Pembayaran: Transfer Bank, Cash On Delivery

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
<i>Textbox</i> Jalan Terdekat Pengiriman	<i>Text</i>	Untuk mengisi Jalan Terdekat
<i>Textbox</i> Permintaan Tambahan	<i>Text</i>	Untuk mengisi Permintaan Tambahan
<i>Textbox</i> <i>Captcha</i>	<i>Text</i>	Untuk mengisi <i>Captcha</i>
<i>Button</i> <i>Submit</i>	<i>Button</i>	Menyimpan data pengiriman

## F. Rancangan Halaman Konfirmasi Pengiriman

Setelah melakukan proses *checkout*, *customer* mendapatkan informasi konfirmasi pesanan dan menunggu konfirmasi dari admin.



Gambar 3.28 Halaman Konfirmasi Pengiriman

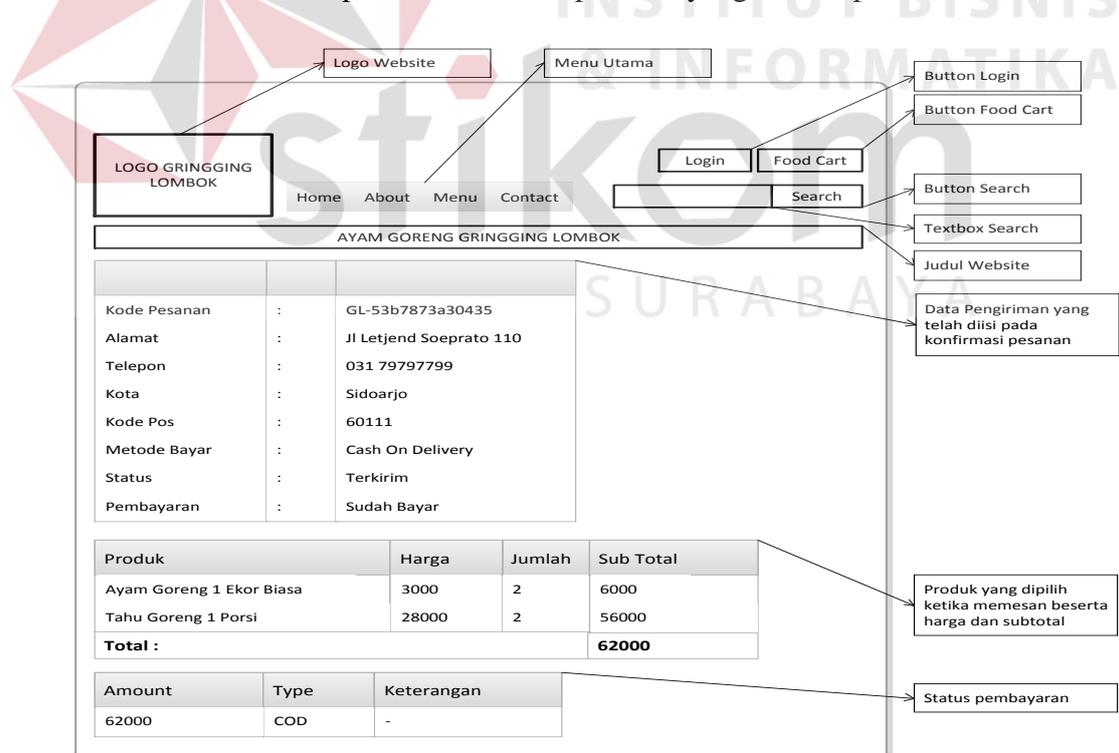
Tabel 3.6 Objek, Tipe, dan Fungsi pada Halaman Konfirmasi Pengiriman

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
<i>Logo Website</i>	<i>Image</i>	Menampilkan logo <i>website</i>
Menu Utama	<i>Text</i>	Mengakses <i>form</i> lain yang tersedia pada <i>website</i>
<i>Button</i> <i>Login</i>	<i>Button</i>	Untuk mengakses halaman <i>login</i>

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
<i>Button Food Cart</i>	<i>Button</i>	Untuk mengakses halaman <i>Food Cart</i>
<i>Textbox Search</i>	<i>Text</i>	Untuk mencari produk
<i>Button Search</i>	<i>Button</i>	Untuk mencari produk
<i>Button Cetak Struk Pesanan</i>	<i>Button</i>	Untuk Mencetak Struk Pesanan
<i>Judul Website</i>	<i>Text</i>	Menampilkan Judul <i>Website</i>
<i>Grid Data Pesanan</i>	<i>Datagrid</i>	Menampilkan produk yang dipilih, jumlah, harga dan subtotal
<i>Label Kode Pesanan</i>	<i>Text</i>	Berisi Kode Pesanan
<i>Label Alamat</i>	<i>Text</i>	Berisi Alamat Kirim
<i>Label Telepon</i>	<i>Text</i>	Berisi No. Telepon
<i>Label Kota</i>	<i>Text</i>	Berisi Kota
<i>Label Kode Pos</i>	<i>Text</i>	Berisi Kode Pos
<i>Label Metode Pembayaran</i>	<i>Combobox</i>	Berisi Metode Pembayaran

## G. Rancangan Halaman Status Pesanan COD

*Customer* dapat melihat status pesanan yang telah dipesan.



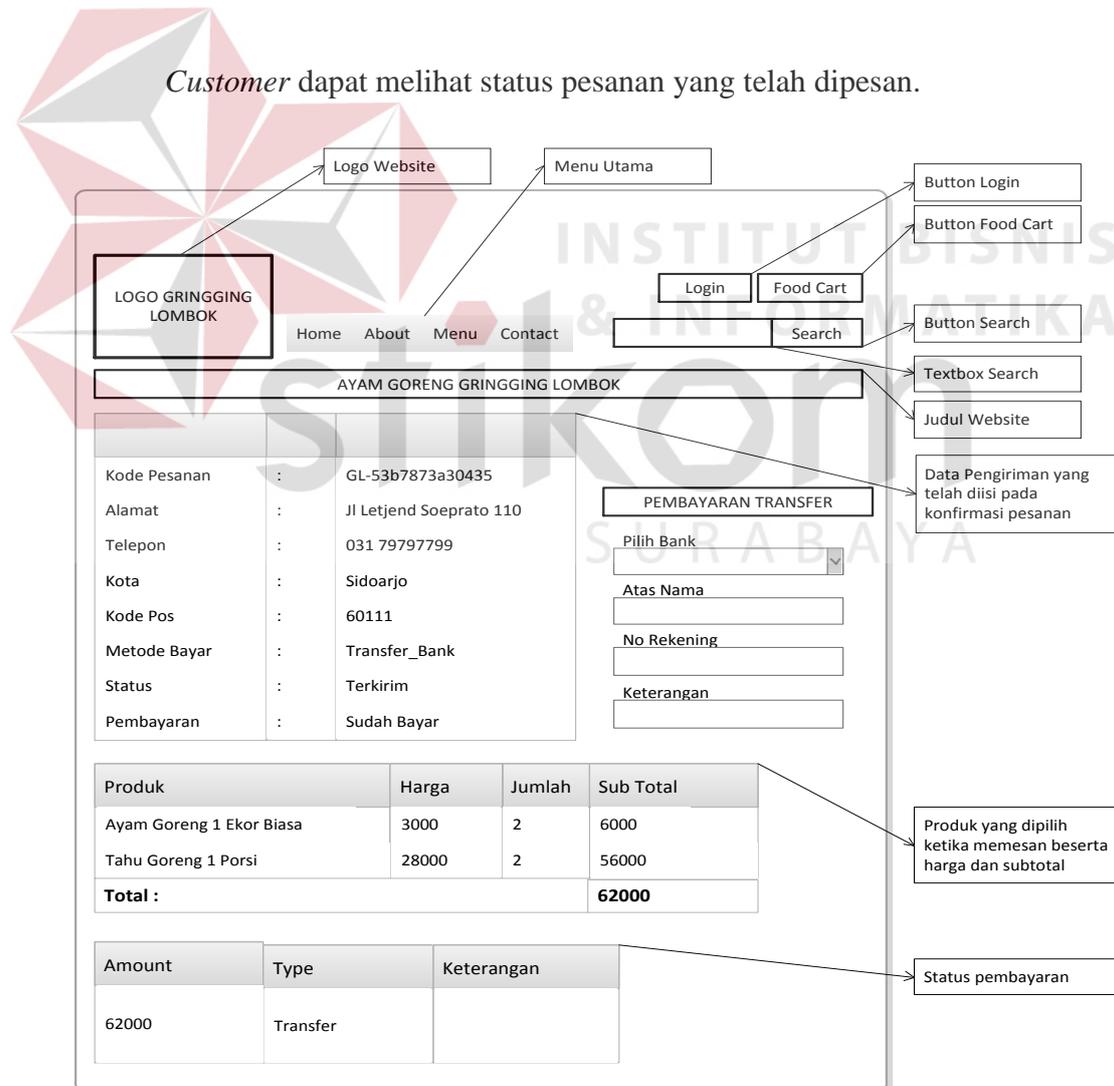
Gambar 3.29 Halaman Status Pesanan COD

Tabel 3.7 Objek, Tipe, dan Fungsi pada Halaman Status Pesanan COD

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
Logo Website	Image	Menampilkan logo website
Menu Utama	Text	Mengakses form lain yang tersedia pada website
Button Login	Button	Untuk mengakses halaman login
Button Food Cart	Button	Untuk mengakses halaman food cart
Textbox Search	Text	Untuk mencari produk
Button Search	Button	Untuk mencari produk
Judul Website	Text	Menampilkan Judul Website
Grid Data Pengiriman	Datagrid	Menampilkan data pengiriman
Grid Data Pesanan	Datagrid	Menampilkan data pesanan
Grid Data Pembayaran	Datagrid	Menampilkan status pembayaran

## H. Rancangan Halaman Status Pesanan Transfer

Customer dapat melihat status pesanan yang telah dipesan.



Gambar 3.30 Halaman Status Pesanan Transfer

Tabel 3.8 Objek, Tipe, dan Fungsi pada Halaman Status Pesanan Transfer

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
Logo Website	<i>Image</i>	Menampilkan Logo Website
Menu Utama	<i>Text</i>	Mengakses <i>form</i> lain yang tersedia pada website
Button Login	<i>Button</i>	Untuk mengakses halaman <i>Login</i>
Button Food Cart	<i>Button</i>	Untuk mengakses halaman <i>Food Cart</i>
Textbox Search	<i>Text</i>	Untuk mencari Produk
Button Search	<i>Button</i>	Untuk mencari Produk
Judul Website	<i>Text</i>	Menampilkan Judul Website
Grid Data Pengiriman	<i>Datagrid</i>	Menampilkan Data Pengiriman
Grid Data Pesanan	<i>Datagrid</i>	Menampilkan Data Pesanan
Grid Data Pembayaran	<i>Datagrid</i>	Menampilkan Status Pembayaran

